

ABSTRAK

Pelayanan edukasi museum untuk pengunjung kelompok pelajar di Museum Sonobudoyo masih terbatas. Dari pengamatan yang dilakukan, museum masih belum ada program edukasi yang dikhususkan untuk pengunjung kelompok pelajar dalam hal ini siswa SMP. Penelitian ini membahas tentang hasil penerapan program pembelajaran untuk pengunjung siswa SMP di Museum Sonobudoyo. Tujuan penerapan ini untuk memberikan rekomendasi yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran pengunjung siswa SMP di Museum Sonobudoyo. Penelitian ini berisi lima tahapan: (a) melakukan pengumpulan data melalui observasi di Museum Sonobudoyo dalam melayani pembelajaran untuk siswa SMP, (b) menganalisis semua data yang dikumpulkan, (c) membuat rancangan program pembelajaran untuk pengunjung siswa SMP di Museum Sonobudoyo, (d) mensimulasikan penerapan program pembelajaran, dan (e) mengevaluasi hasil simulasi untuk memperoleh kesimpulan. Rancangan program ini berupa permainan ruang pelarian menggunakan fitur layanan dari Google yaitu Google Forms serta memanfaatkan fasilitas dan koleksi museum yang dapat merangsang siswa SMP untuk belajar secara aktif dan efisien dalam kelompok. Hasil dari simulasi dapat disimpulkan bahwa program pembelajaran ruang pelarian sesuai diterapkan untuk pengunjung siswa SMP di Museum Sonobudoyo. Hal yang akan terlihat yaitu siswa menjadi aktif dalam pembelajaran dan siswa tidak merasa bosan saat melakukan pembelajaran di museum.

Kata kunci: Edukasi museum, Sonobudoyo, ruang pelarian, siswa SMP

ABSTRACT

The museums educational services for visitors, specifically the student category, at the Sonobudoyo Museum are still limited. Based on past observations, the museum still has no educational program specifically made for student visitors, in this case junior high school students. This study discusses the results of implementing a learning program for junior high student visitors at the Sonobudoyo Museum. The purpose of this study is to provide recommendations that can improve the learning quality for junior high students at the Sonobudoyo Museum. This study contains five stages: (a) collecting data through observation of Sonobudoyo Museum in serving the learning process for junior high students, (b) analyzing the collected data, (c) designing learning programs for junior high visitors of Sonobudoyo Museum, (d) simulate the application of the learning program, and (e) evaluate the simulation results to obtain conclusions. The design of this program is in the form of an escape room game using service features from Google namely Google Forms and utilizing museum facilities and collections that can stimulate junior high students to learn actively and efficiently in groups. The results of the simulation can be concluded that the escape room learning program is suitable for visitors in the range of junior high students at Sonobudoyo Museum. What will be seen is that students become active in learning and they will be less bored when learning in museum.

Keywords: Museum education, Sonobudoyo, escape rooms, Junior High School students